

Le Cosmomiche de Italo Calvino: el uso intelectual del fantástico

Margherita Guastamacchia

Argentina

Universidad Nacional de Córdoba

Escuela de Letras

margheba@gmail.com

Resumen:

En la premisa a *Las Cosmicómicas* (1968a) Italo Calvino declara querer servirse del dato científico para salir de los hábitos de la imaginación. Cada una de las *cosmicomica* parte de una premisa científica para luego, a través de un juego a la vez paródico y fantástico (casi absurdo), fijar su mirada hacia el hombre contemporáneo. Tensionando el género fantástico, que apunta así a descifrar la geometría del mundo, sus leyes y sus símbolos.

Calvino se sirve de lo fantástico, de lo paródico y del guiño al *comic*, como una herramienta de indagación de lo real. El hecho científico evoca en la imaginación del escritor una imagen a partir de la cual se empieza el proceso creativo, enmarcándose, así en lo que él mismo en considera el “uso intelectual” del género fantástico, propio del siglo XX.

En el ensayo *Cibernética y fantasmas* (1967), considera que una de las vocaciones de la tradición literaria italiana, desde Dante a Galileo, es la imaginación científico-poética: el ejercicio literario, como una indagación sobre las potencialidades de la escritura que implica una instancia de investigación que se introduce en ámbitos y realidades inesperadas.

Palabras clave: Calvino, fantástico, intelectual, ciencia, *Cosmicómicas*

Abstract:

On the premise to the Cosmicomics (1968) Italo Calvino says he wants to make use of scientific data out of the habits of imagination. Each cosmicomic starts from a scientific premise and then, through a game parodic and fantastic at the same time (almost absurd), fix his gaze to the contemporary man, by tensing the fantasy genre, pointing and decipher the world geometry, its laws and its symbols. Calvino uses the fantastic, the parodic and nod to the comic, as a tool for investigation of reality. The scientific fact evokes the writer's imagination an image from which the creative process begins, framing itself as well as himself in considered the "intellectual use" of the fantasy genre, typical of the twentieth century. In Cibernética y fantasmas (1967), he considers that one of the vocations of the Italian literary tradition, from Dante to Galileo, is the scientific-poetic imagination: the literary exercise, as an exploration of the potential of writing that involves a instance introduces research in fields and unexpected realities.

Keywords: Calvino, fantastic, intellectual, science, *Cosmicomics*

En los años 60 Italo Calvino, aún antes de mudarse a París, entra en contacto con las experiencias que animan el panorama cultural de la capital francesa. Particularmente significativo resulta el acercamiento al Estructuralismo y sus primeros contactos con el

Oulipó (acrónimo de “Ouvroir de littérature potentielle”, Taller de literatura potencial) fundado en noviembre de 1960 por el escritor Raymond Queneau y el matemático François Le Lionnais,). Calvino, interesado en la búsqueda de un orden, de una racionalidad escondida en el caos, se siente atraído por la labor de ese grupo de intelectuales que buscan aplicar el pensamiento matemático a las estructuras y a las formas literarias a través de juegos mentales de evidente espíritu lúdico hacia la experimentación. Ellos se proponían examinar y describir los procesos combinatorios que están al origen de la escritura. Calvino, de hecho, escribe en los años Sesenta y Setenta una serie de obras dirigidas a esa exploración, en las que la presencia de la lógica matemática se hace cada vez más evidente. Pero es en 1963, a raíz de una Conferencia de Giorgio Santillana, físico italiano emigrado en los EEUU durante el segundo conflicto mundial, acerca del mito como una forma de racionalización entre el hombre y las cosas, que Calvino empieza la escritura cosmicómica

[...]A Boston ho conosciuto Giorgio De Santillana. Ricordo che mi fece un'enorme impressione una sua conferenza che anticipava alcuni temi di quello che sarebbe poi diventato Il mulino di Amleto. Fu allora che cominciai a scrivere le Cosmicomiche (apud Ferrero, 1984, p.1).

Calvino parece inspirarse por un lado en la mezcla entre ciencia y mito y por otro lado en las múltiples posibilidades de representar al universo y al tiempo. La ciencia en estas *short stories*, es una forma de racionalización del hombre hacia lo que lo rodea; un modo de mirar y describir las cosas.

En las obras de ese periodo, *Le Cosmicomiche*, *Ti con zero* (1967), *Il castello dei destini incrociati* (1969) y *Le città invisibili* (1972), Calvino busca explicitar aquellos mecanismos de combinaciones de un número finito de posibilidades que estarían en la base de la literatura. Al conjunto original de *Le Cosmicomiche*, publicadas por primera vez en 1965 le sigue *Ti con zero*, (1967) *La memoria del mondo e altre storie cosmicomiche* (1968), y, la

“raccolta completa de los cuentos, Cosmicomiche vecchie e nuove (1984).

Cada cosmicómica de 1965 se abre con un enunciado científico: por ejemplo los postulados de Darwin acerca del alejamiento de la luna de la Tierra, la ausencia de los colores anterior a la formación de la atmósfera o la lógica de la cibernética aplicada a la historia del universo. Estos postulados escritos en bastardillas forman una *cornice*, un marco, que ofrece un punto de partida para la creación de narraciones a menudo paradójicas. Paisajes interplanetarios constituyen un escenario para situaciones cotidianas en las que átomos, partículas, bacterias, entidades no bien especificadas dialogan familiarmente. De hecho lo “cósmico” de las cosmicómicas es ese escenario galáctico, las nebulosas, los planetas. Y lo “cómico” es dado por ese desencajar, ese choque entre el escenario y los fenómenos descritos en el marco y la banalidad, cotidianeidad de los diálogos y de las relaciones entre personajes.

Nelle Cosmicomiche (...) il punto di partenza ` un enunciato tratto dal discorso scientifico: il gioco autonomo delle immagini visuali deve nascere da questo enunciato. Il mio intento era dimostrare come il discorso per immagini tipico del mito possa nascere da qualsiasi terreno: anche dal linguaggio più lontano da ogni immagine visuale come quello della scienza d'oggi. Anche leggendo il più tecnico libro scientifico o il più astratto libro di filosofia si può incontrare una frase che inaspettatamente fa da stimolo alla fantasia figurale (...) Ne può scaturire uno sviluppo fantastico tanto nello spirito del testo di partenza quanto in una direzione completamente diversa (Calvino, 1993, p.99).

El protagonista es siempre el “vecchio” Qfwfq, un ser indefinido, una entidad múltiple con un nombre impronunciable, ue podría ser una nebulosa, una bacteria o un camello, o todo esos, sin ser un hombre o siendo algo que preexiste al hombre.

Protagonista delle cosmicomiche é sempre un personaggio, Qfwfq, difficile da definire, perche di lui non si sa nulla. Non ` nemmeno detto che sia un uomo (...) si deve calcolare che ha più o meno l'età dell'universo (Calvino, 1968, p.VII).

No hay evento, por más lejano en el espacio y en el tiempo del que Qfwfq no haya sido testigo (o por lo menos no se haya declarado como tal). Porque Qfwfq “ha più o meno l'età dell'universo” (Calvino, 1991, p.1301) y su nombre contiene una disposición simétrica de

letras y representa en sí una reflexión sobre las potencialidades de la escritura. Un nombre que se asemeja a un código, muy fácil de leer y reconocer pero casi imposible de pronunciar. Un nombre pensado para la escritura, un nombre para un personaje escrito.

Una de las principales fuentes de inspiración para *Le Cosmicomiche* es el Comic (se puede de hecho apreciar el anagrama de Comics en Cosmic). Las historias están condensadas, *short stories*, en espacios breves, sin una aparente sucesión lógica entre una y otra y con el mismo protagonista siempre en nuevas situaciones.

Pero la imagen que comúnmente ofrece un cómic tiene una forma bien definida. Ya sea un hombre, un animal, una figura geométrica o un ser difícilmente definible, en un cómic nos encontramos frente a una imagen que se repite y que es representada por una forma, por poco identificable que sea. Pero Qfwfq es un producto de la imaginación literaria. Su nombre es impronunciable y su figura no es representable en un dibujo, no sin mucha dificultad. Porque Qfwfq es muchas cosas y nada. Es un ente, una bacteria, algo que se acuesta en las nebulosas y come fideos caseros.

En cada cosmicómica Qfwfq asume una apariencia distinta. A través de esta metamorfosis, Calvino abarca periodos muy distantes entre sí, aunque el tiempo de narración es siempre el presente. La figura de Qfwfq en todo caso se proyecta en dos tiempos, el de un pasado que se hunde en el origen del universo en donde Qfwfq era un niño o un joven, y un presente de la narración en el que el indefinido y charlatán ser es “viejo”. Esta fórmula narrativa en la que un ya viejo personaje cuenta eventos fundantes de la historia del universo le confiere a los relatos un carácter mitológico.¹

En cuanto al antropomorfismo de Qfwfq y de los personajes que los acompañan,

1 Hume, Kathryn, *Calvino's Fictions : Cogito and Cosmos*, Oxford, Claredon Press, 1992.

podemos notar un juego de Calvino quien le confiere a sus personajes unas características profundamente humanas. La forma de pensar, su cotidianeidad, los usos, la pasta, el uso de la cama, en el caso del decano de Quanto Scommettiamo la silla de ruedas y los sentimientos típicamente humanos, el amor, el celo, la tristeza.

Sin embargo Qfwfq es un personaje que transmite la ironía de la pequeñez de los hombres. Muchos años más tarde en *Le Lezioni Americane*, (Visibilità) afirma:

La scienza m'interessa proprio nel mio sforzo per uscire da una conoscenza antropomorfa; ma nello stesso tempo sono convinto che la nostra immaginazione non può essere che antropomorfa; da ciò la mia scommessa di rappresentare antropomorficamente un universo in cui l'uomo non è mai esistito, anzi dove sembra estremamente improbabile che l'uomo possa mai esistere (Calvino,1993, p.101).

Qfwfq cuenta cada evento cósmico en primera persona, para crear un efecto de extrañamiento que es el resultado de la singularidad del personaje narrante pero también de esa extraña y paradójica combinación entre ciencia y literatura, entre precisión científica y las posibilidades del narrar. El rigor científico asume una sola verdad, un solo postulado. Pero la narración nace de la finitud de esos postulados para crear una infinitud de versiones posibles.

Como indica Milanini (1990.24) Calvino sugiere un procedimiento típico del discurso científico en el que desde un evento no conocido, se pasa a través de una explicación a uno conocido.

Pero en este caso, lo primero que aparece es el marco científico que ya explica fenómenos aparentemente inexplicables a través de teorías conocidas, si bien, como en el caso de Darwin no confirmadas. Pero además, Calvino vuelve a explicar ese mismo fenómeno a través de un personaje bizarro, testigo inverosímil que también representa la posibilidad de la literatura de representar a lo desconocido en forma mítica y la relación entre mito, universo y relato.

El recurrir a imágenes cotidianas provoca en *Le Cosmicomiche* un cierto grado de “familiarizzazione”, como lo define Milanini (1990, 24). En los relatos la escritura de Calvino coincide en muchos aspectos con la lengua hablada, un habla muy expresiva caracterizada por expresiones cotidianas, interjecciones, fórmulas alocutivas etc. La parte visual es dada por una serie de descripciones minuciosas y detalladas. A través de este particular uso de la lengua, Calvino logra reducir el universo a lo cotidiano, doméstico, como hace notar Giuseppe Zaccaria². Esta familiarización es facilitada por la forma en la que Qfwfq cuenta sus experiencia, es decir por la “interiorización” de la historia como experiencia personal. Lo particular es que Qfwfq parece dirigirse hacia un público, a través de distintas expresiones que sugieren una forma de cuento oral, que a su vez remonta a la fórmula de relato popular en clave mítica. Pero el contenido, las anécdotas y el lenguaje de Qfwfq provocan un choque hacia esa fórmula de narración oral y a la vez con el marco científico. De ahí el efecto cómico.

Sin embargo Qfwfq comenta cada postulado científico traduciéndolo a un conjunto de problemas típicamente humanos y sociales (como el *Big bang* cuyo disparador sería el anuncio de una pasta casera). La ciencia entonces no está enfocada en el ser humano, preexiste al hombre y nos habla de un universo del que el hombre está excluido. Según la interpretación de Domenico Scarpa, Calvino cree que existe “un cosmo non-umano con il quale la storia umana deve, attimo per attimo, realizzare una difficile convivenza e cercare un’ancor più difficile armonia” (Scarpa, 1999, p.95). Pero la única forma que tiene Calvino de contar ese cosmo no-humano es a través de un sistema de percepción y de pensamiento típicamente humanos.

De hecho, como ya anticipamos lo que caracteriza Qfwfq es la lengua oral. Este elemento también tiene una función en el extrañamiento, por su contraposición con el marco

2 G. Zaccaria, Italo Calvino, in E. Malato (a cura di), *Storia della letteratura italiana*, cit., p. 908.

“cósmico”. Los gestos, las acciones el habla de los personajes sirven para alivianar los discursos acerca de las eras geológicas, de la cibernética, etc.

El mismo Calvino en su *Piccola guida alla piccola cosmogonia portatile di Raymond Queneau* en 1981 escribirá que “*E dall'uso stesso del linguaggio (...) che nasce una prospettiva di filosofia: la natura s'umanizza, ma l'uomo non ne risulta affatto ingrandito; tutt' altro*” (Calvino, 1988, p.166). Esto es lo que Calvino entiende por el antiantropocentrismo: de hecho en *Le cosmicomiche* se humaniza a través de estos diálogos tan “humanos” todo el universo para subrayar cuánto en realidad el universo no está hecho para el hombre.

En cuanto a las posibles vinculaciones con la ciencia ficción, como el mismo Calvino precisó en la Premisa a la edición de 1968 de *La memoria del mondo e altre storie cosmicomiche* :

mi pare che i racconti di fantascienza siano costruiti con un metodo completamente diverso dai miei. La prima differenza osservata già da vari critici, è che la “science-fiction” tratta del futuro, mentre ognuno dei miei racconti si rifà a un remoto passato (...) (Calvino, 1968, p.VII)

Eugenio Montale, a pocos días de la salida de *Le Cosmicomiche*, habla de un “Fantascientifico alla rovescia”, proyectado más hacia el oscuro pasado y no hacia las conquistas de la ciencia futura en “Corriere della sera” del 5 dicembre 1965, *e anche come “mediazione sugli incubi o i desideri nascosti dell’ uomo contemporaneo”*.³

Pero en este mismo texto Calvino hace referencia al uso del dato científico

Io vorrei servirmi del dato scientifico come d'una carica propulsiva per uscire da abitudini dell'immaginazione, e vivere anche il quotidiano nei termini più lontani dalla nostra esperienza. la fantascienza invece mi pare che tenda ad avvicinare ciò che è lontano, ciò che è difficile da immaginare. (Calvino, 1968, p.VIII)

3 Montale E. fantascientifico alla rovescia en Italo Calvino Enciclopedia: Arte Scienza e Letteratura a cura di Marco Belpoliti. Marcos y marcos, Milano 1991

En *Le Lezioni Americane* “il procedimento delle cosmicomiche,” dice Calvino, “non ` quello della Science Fiction (cio` quello classico - e che pure molto apprezzo - di Jules Verne e H. G. Wells). *Le cosmicomiche hanno dietro di sé soprattutto Leopardi, i comics di Popeye*” (Braccio di Ferro).” (Calvino, 1992, p. 1322).

Le Cosmicomiche representan el desafío de aplicar la imaginación artística a la rigurosidad de los enunciados científicos. Mientras la ciencia parece confirmar la soledad y timidez del hombre, la literatura puede adueñarse de sus fórmulas frías y duras para hacerlas funcionar como una lente que nos permita ver e interpretar al mundo en una forma nueva. En la misma premisa de 1968 Calvino afirmaba con respecto a la relación ciencia y literatura que :

La scienza contemporanea non ci dà più immagini da rappresentare il mondo che ci apre è al di là d'ogni possibile immagine. Eppure, al profano che legge libri scientifici, ogni tanto una frase risveglia un'immagine. Ho provato a segnare qualcuna, e a svilupparla in un racconto (Calvino, 1992, p.1322).

En definitiva, entonces, cada cosmicómica no se diferencia de la ciencia ficción solamente porque evoca en clave fantástica etapas ancestrales del universo y de la Tierra, sino que es distinto el uso literario del dato científico. Porque la ciencia ficción acerca al lector lo que es extraño a su experiencia. Calvino en cambio nos invita a observar con otra perspectiva algo que es habitual.

En *Definizioni di Territorio, Il Fantastico Punto e Capo* (1968), Calvino teoriza un pasaje a un fantástico de “ uso intelectual” del siglo XX que vendría a sustituir al fantástico “ emocional”.

Nel Novecento è un uso intellettuale (e non più emozionale) del fantastico che s' impone: come gioco, ironia, ammicco, e anche come mediazione sugli incubi o i desideri nascosti dell' uomo contemporaneo (Calvino, 1968b, p.277).

Un fantástico nuevo entonces que no ahondaría en las sugestivas narraciones de E.T.A Hoffmann, o en las vacilaciones tan centrales en la teoría de Todorov. En una conferencia cuyo título era la Literatura fantástica y las letras italianas de 1984 en Sevilla⁴ Calvino identifica el “verdadero germen” del fantástico italiano en las Operette Morali en las que Giacomo Leopardi anuncia algunos de los temas claves para ese uso intelectual del fantástico del que Calvino hablará unos años después: la relación hombre, naturaleza y ciencia, el tema del mito ancestral y un mundo supranatural que se abre y se cierra rápidamente. Y eso, según palabra de Calvino representado “*all'insegna dell'ironia sempre presente*”. Es justamente esta ironía que se funda, según Calvino, el fantástico italiano.

Italo Calvino sostenía en la recopilación de artículos *Mundo escrito y mundo no escrito* (2006) que hacer literatura fantástica requiere mente lúcida, control de la razón sobre la inspiración instintiva o inconsciente, disciplina estilística; requiere saber, a un mismo tiempo, distinguir y mezclar ficción y realidad, juego y espanto, fascinación y distanciamiento, es decir, leer el mundo en múltiples planos y en múltiples lenguajes simultáneamente.

quando la letteratura fantastica, perduta ogni nebulosità romantica, s'afferma come una lucida costruzione della mente, che può nascere un fantastico italiano e questo avviene proprio quando la letteratura italiana si riconosce soprattutto nell'eredità di Leopardi, cioè in una limpidezza di sguardo disincantata, amara, ironica (Calvino, 2011, p. 207).

Por ejemplo en *Due interviste su scienza e letteratura* (1968) Calvino traza otro antecedente de el fantástico intelectual o filosófico. “*Penso che il testo di Voltaire a cui mi sento più vicino è Micromégas. Le cosmicomiche sono il mio libro più settecentesco, al di là dei facili rapporti che si possono stabilire col Barone rampante*” (Calvino, 1968b, p. 91).

Dos años después de la publicación de *Le Cosmicomiche, en cibernética e fantasmi*

4 Luego publicada como “il fantastico nella letteratura italiana in Saggi 1945-1985, y en parte publicado en la Repubblica 30 settembre 1984

(*Appunti sulla narrativa come processo combinatorio*), una conferencia de 1967, Calvino expresa la concepción de la creación literaria como un proceso combinatorio que adelanta la idea de la “muerte del autor” de Barthes (1987, p. 65) para quien “Autor” es solo una localización donde el lenguaje (ecos, repeticiones, intertextualidades) se cruzan continuamente. En *cibernética e Fantasmî* (1967) Calvino plantea la escritura como una búsqueda casi matemática de formas e imágenes posibles a través de un proceso combinatorio, que puede dar resultados imprevistos por el autor, independiente de su conciencia o del contexto de producción. Esta forma de escritura liberada de la autoridad y de la personalidad del autor ve a la lectura como un lugar privilegiado de la formación de una conciencia literaria. En ese sentido anticipa una vez más a Barthes, para quien la unidad de un texto no está en sus orígenes sino en su destinatario, que organiza esa masa de signos imponiéndoles un sentido: es en el lector donde la obra se cumple.

La realidad y la percepción de ella se basan en un número finito de combinaciones de nuestras percepciones y de nuestra capacidad imaginativa y en ese sentido la matemática (o la ciencia de la información) es la herramienta más eficaz para ahondar una obra artística.

Al considerar a la literatura como una máquina combinatoria, como el resultado de infinitas permutaciones de algo finito, parte de la tradición literaria más antigua, el cuento oral, que puede claramente vincularse con cuanto hemos dicho acerca de la oralidad y la forma de narración de Qfwfq, aunque no hay que olvidarse la clave irónica de sus relatos y el efecto cómico.

Hasta en las formas más complejas, un número ilimitado de combinaciones literarias puede ser reducido a un número finito de estructuras, como ya había por ejemplo avanzado Propp en su *Morfología del cuento* de 1928.

Apoyándose en los análisis del formalismo ruso, de las influencias de Barthes y del

grupo “Tel Quel” Calvino concluye que la literatura es entonces reconducible a “*combinazioni tra un certo numero d’operazioni logico-linguistiche o meglio sintattico-retoriche, tali da poter essere schematizzate in formule tanto più generali quanto meno complesse*” (Calvino, 1995, p.220). Calvino se abre hacia la teoría de la Información, considerando que no solamente la literatura, sino también el pensamiento y los mismos procesos biológicos son regulados por los mismos procedimientos matemáticos.

La cibernética es de hecho, el puntapié inicial de todas las propuestas de interdisciplinaridad y Calvino supo entender y captar como la Nueva teoría de la Información de Von Neumann, Shannon, Weaver nombrados en su conferencia planteaba claramente un eje de analogías entre lo técnico, lo humano y lo social.

En esta conferencia Calvino asume una posición provocativa e irónica. La idea de una literatura elaborada por un cerebro electrónico le produce alivio, en la medida que sea capaz de producir orden y regularidad pero al mismo tiempo desorden e irregularidad. Una máquina que sienta ella misma la necesidad de producir desorden como reacción a su anterior creación de orden.

Así, mientras Calvino piensa en la máquina literaria sobre la base de las teorías de la cibernética de Wiener, habla de ella en términos de que “sienta la necesidad, un programa capaz de desarrollar su propia sensibilidad, en clave claramente antropomorfa y fantástica” (Calvino, 1995, p.223). De hecho, ¿no fue acaso el propio Norbert Wiener quien dijo que las máquinas pueden sentir dolor?” (Rodríguez, 2012, 39)

La idea de la mente como un tablero de ajedrez, en el que se pueden prever un número finito de combinaciones posibles, pero para las que no alcanzaría una vida, se vincula en este texto de Calvino con los recientes descubrimientos acerca del ADN, por lo que todos los partidos de ajedrez estarían implícitos en un código general. “La desmesurada variedad de

formas vitales puede reducirse a la combinación de determinadas cantidades finitas (Calvino, 1995, p.220)

La metáfora del juego es además empleada en la comsicómica “ *Cúanto apostamos?*” cuyo presupuesto científico es acerca de la lógica de cibernética.

Apostando sobre la infinitud de eventos posibles, Qfwfq y el Decano (K)yK, solo pueden “fórmula hipótesis sobre la posibilidad de fórmula hipótesis”. Suponiendo que la mayoría de los eventos, una vez que el proceso de causa y efecto se ha puesto en marcha, tienen diferentes posibilidades de ocurrir, Qfwfq le apuesta a su amigo, Decano (K)yK. Es imposible estar seguros en un mundo en el cual todo, todavía tiene que tomar forma, por lo tanto pueden hacer suposiciones, y luego suposiciones acerca de la posibilidad de hacer suposiciones, quedando atrapados por el círculo incesante de eventos.

Sin embargo, en algún lado, todo ya estaba escrito. Todas las posibles combinaciones ya estaban dadas...

La literatura en todo caso tiende a escaparse de esa idea de finitud, para intentar decir continuamente algo que no se sabe decir. En ese sentido la habilidad combinatoria es un intento de encontrar una salida. De la misma forma, el juego de los posibles narrativos en el que funciona la literatura, apunta a calcular una posibilidad de fuga de la previsibilidad del mundo. El fantástico o lo fantástico que propone en *Le Cosmicomiche* aparentemente, abstracto, intelectual, es una forma de criticar e ironizar ciertos comportamientos humanos y hacer una crítica de la sociedad usando una herramienta que busca conciliar lo inconciliabile. No es casualidad que Calvino considerara a Galileo como el más grande escritor de la Literatura italiana, en cuanto, según su juicio, no usa el lenguaje como una herramienta neutral, sino con una conciencia literaria, expresiva, imaginativa y hasta lírica. Y esta es una vocación profunda, sigue Calvino, que pasa por Dante, quien ya a través de la *Divina*

Commedia quiso construir una imagen del Universo hasta Galileo. Algo así como una posible máquina literaria, capaz de sustituir no solo a los matemáticos, sino también a los escritores y poetas. Una máquina que sepa decodificar al mundo (Calvino, 1995).

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje* [Traducido al español de Le Bruissement de la Langue]. Barcelona: Paidós.
- Belpoliti, M. (1996). *L'occhio di Calvino*. Torino: Einaudi.
- Calcaterra, D. *Il secondo Calvino. Un discorso sul metodo* (Tesi di dottorato). Università di Sassari, Sassari.
- Calvino, I. (1965). *Le cosmicomiche*. Torino: Einaudi.
- Calvino, I. (1967). *Ti con zero*. Torino: Einaudi.
- Calvino, I. (1968). *La memoria del mondo e altre storie cosmicomiche*. Milano: C.D.E.
- Calvino, I. (1984). *Cosmicomiche vecchie e nuove*. Milano: Garzanti.
- Calvino, I. (1988). Piccola guida alla piccola cosmogonia. En R., Queneau, *Piccola cosmogonia portatile* [Traducido al italiano de PetiteCosmogoniePortative]. Torino: Einaudi.
- Calvino, I. (1993). *Lezioni americane*. Milano: Mondadori.
- Calvino, I. (1991). *Romanzi e racconti* (1). Milano: Mondadori.
- Calvino, I. (1992). *Romanzi e racconti* (2). Milano: Mondadori.
- Calvino, I. (1994). *Romanzi e racconti* (3). Milano: Mondadori.
- Calvino, I. (1995). *Una pietra sopra*. Mondadori: Milano.
- Calvino, I. (2002). *Mondo scritto e mondo non scritto*. Milano: Mondadori.
- De Santillana, G., Dechend, H. (1983). *Il mulino di Amleto. Saggio sul mito e sulla struttura del tempo*. Milano: Adelphi.
- Ferrero, E. (1984). Se lo scrittore sapesse che la scienza è anche fantasia. *Tuttolibri* (10), 390.
- Hume, K. (1992). *Calvino's Fictions : Cogito and Cosmos*. Oxford: Claredon Press.
- Milanini, C. (1990). *L'utopia discontinua*. Milano: Garzanti.
- Montale, E. (1996). È fantascientifico ma alla rovescia. *Il secondo mestiere. Prose 1979II*. Milano: Mondadori.
- Propp, V. (1966). *Morfologia della fiaba* [Traducido al italiano de MorfológiyaSkazki]., Torino: Einaudi.
- Rodríguez, P. (2012). *Historia de la información*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Scarpa, D. (1999). *Italo Calvino*. Milano: Mondadori.